



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO ACADÉMICO
2019-2020

El juego: un instrumento valioso para el
desarrollo holístico del niño en Educación
Infantil

Playing: a worthy instrument for the child's holistic
development in Childhood Education

Autora: Lorena Sainz Gutiérrez
Directora: M^a Pilar Ezquerra Muñoz

11/09/2020

VºBº DIRECTOR

VºBºAUTOR

ÍNDICE

1. Resumen.....	2
2. Introducción	3
3. Objetivos	4
4. Una aproximación al juego infantil	4
5. Características y funciones del juego	7
6. El juego en la etapa de Educación Infantil	11
6.1. Los tipos de juegos del niño en E. I.	11
6.2. El juego en el currículo de E. I.	15
6.3 La perspectiva del docente en torno al papel del juego en un aula de E.I.....	18
6.4. El papel del tiempo, los espacios y los materiales para promover el juego	26
7. Conclusiones	32
8. Referencias bibliográficas	35

1. Resumen

El juego es una herramienta esencial en la Educación Infantil porque promueve un aprendizaje enriquecedor y el desarrollo integral del ser humano. El presente trabajo tiene carácter teórico y está estructurado en varios apartados. Comenzamos con una aproximación al juego infantil con opiniones de diversos autores, más tarde, abordamos sus características y funciones. A continuación nos detenemos en la etapa de E. I., analizando los tipos de juego que pueden desarrollar los alumnos que caracterizan a esta etapa y examinamos cómo se contempla el juego en el currículo de E. Infantil.

Posteriormente, tras haber examinado diferentes investigaciones, tratamos de analizar el valor que tiene que el docente ponga en práctica sus creencias acerca de la importancia que tiene el juego en las aulas de E.I., así como el papel del tiempo, espacios y materiales para propiciar el juego.

Palabras clave: juego, Educación Infantil, aprendizaje, desarrollo.

Abstract

Play is an essential tool in Early Childhood Education because it promotes enriching learning and the integral development of the human being. The present work is theoretical, structured in several sections. We begin with an approach to children's play with opinions from various authors, later, we discuss its characteristics and functions. Next, we stop at the stage of E. I., analyzing the types of play that the students that characterize this stage can develop and examine how the game is contemplated in the curriculum of E. Infantil.

Later, after having examined different investigations, we tried to analyze the value that it has for the teacher to put into practice their beliefs about the importance of play in EI classrooms, as well as the role of time, spaces and materials to promote the game.

Key words: play, children's education, learning, development.

2. Introducción

A lo largo de los años, el juego ha sido minusvalorado por parte de muchas personas, incluyendo a los propios docentes, desconociendo los beneficios que aporta a los niños en la etapa de Educación Infantil para conseguir un desarrollo integral. Con este trabajo pretendemos dar mayor visibilidad e importancia al juego, ayudar a reflexionar sobre la creencia que se tiene acerca del juego desvaneciendo el pensamiento de que el juego es un mero elemento de entretenimiento y que se reconozca la idea de que mediante la actividad lúdica los niños aprenden y desarrollan diferentes capacidades.

El presente trabajo parte de una aproximación al concepto de juego, se centra en conocer las características y funciones del juego infantil, los tipos de juego que se dan en los niños pertenecientes a la etapa de Educación Infantil y examinar cómo se contempla el juego en el currículo de Educación Infantil.

Más tarde, nos detendremos en analizar algunas investigaciones sobre la perspectiva de algunos docentes en torno al papel del juego en un aula de Educación Infantil, con la intención de comprender si actúan de acuerdo a sus creencias y por último, destacaremos la importancia que tiene el papel del tiempo, los espacios y materiales para fomentar el juego en un centro de Educación Infantil.

Para la realización de este trabajo, habría sido interesante haber podido entrevistar a alguna maestra de la etapa para conocer su perspectiva sobre la importancia del juego y cómo la promueven, pero el hecho de haber finalizado las prácticas que estaba realizando en un centro educativo antes de lo previsto, no me ha permitido poder llevarlo a cabo, por lo que este trabajo se sustenta únicamente en un marco teórico.

Para finalizar, nos encontramos con un apartado de conclusiones en el que recogemos las ideas fundamentales sobre el juego en Educación Infantil, esencialmente sobre la importancia de promover el juego libre, el papel del docente y la importancia de que sus prácticas sean consecuentes con sus concepciones acerca del juego y por último, el papel que pueden cumplir el tiempo, los espacios y los materiales.

3. Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la realización del presente trabajo son los siguientes:

- Comprender los beneficios que aporta el juego a los niños en la etapa de Educación Infantil para conseguir un desarrollo integral.
- Conocer las características y funciones del juego.
- Conocer cómo son los tipos de juego del niño en la etapa de Educación Infantil.
- Examinar cómo se contempla el juego en el currículo de Educación Infantil.
- Analizar la perspectiva del docente en torno al papel del juego en un aula de Educación Infantil.
- Destacar la importancia del papel del tiempo, espacios y materiales para propiciar el juego en Educación Infantil.

4. Una aproximación al juego infantil

Actualmente, la sociedad ha disminuido las posibilidades de juego del niño eludiendo la importancia que este posee. La supresión de los juegos es contraproducente para el desarrollo favorable de los niños, al igual que la celeridad porque crezcan rápido y tempranamente. Por ello, es fundamental que las instituciones educativas concedan el juego como una actividad libre y voluntaria evitando coartar al niño para que ejecute el juego de manera instruccional.

El juego ha existido siempre y su concepto se ha ido modificando a lo largo de los años, así como sucede con la idea que se tiene sobre la infancia. No hay una única forma para definir el juego dado que hay diversas interpretaciones y son muchos los autores que abarcan esta temática.

En un principio, la Real Academia Española (RAE) define el concepto de juego como hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Desde una perspectiva etimológica el concepto de juego deriva de unos vocablos en latín “iocum” y “ludus-ludere”, ambos se refieren a broma, diversión y chiste. Se suelen utilizar indiferentemente para la expresión de actividad lúdica (Neira, 2010).

Otra definición aportada por Hernández (2002) es la siguiente:

“En los seres humanos el juego adquiere una dimensión especial; contribuye al desarrollo físico e intelectual, la creatividad, el equilibrio emocional, el aprendizaje y la socialización. El juego se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital de las personas, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas” (Hernández, 2002. p. 1).

Por otra parte, según Kamii y Devries (1980/1988) mencionado en Garagoidobill (1995) el juego favorece el desarrollo integral del niño, es una herramienta que facilita la socialización, puesto que los niños interactúan con otros por lo que han de emplear la comunicación y posibilita desarrollar la cooperación, disminuyendo los conflictos y fomentando relaciones positivas entre los iguales. Igualmente, pueden adquirir la moral mediante el juego ya que imitan a los adultos y de la misma manera interiorizan los roles y las normas de conducta.

Siguiendo la misma línea, para Delgado (2011) el juego es una herramienta educativa que plantea alcanzar el desarrollo de habilidades del pensamiento del individuo tales como la atención, la memoria, la comprensión y el conocimiento.

Huizinga (1995) se refiere al juego como una acción libre, la cual se desarrolla en unos límites temporales y espaciales concretos; tiene unas reglas implícitas que los jugadores aceptan de manera libre; es una acción que tiene su propósito en sí misma; va unida de tensión y alegría y sostiene la característica de distanciarse de la vida diaria.

Por otro lado, para Montañés y otros (2000) el juego tiene una función educativa puesto que ayuda a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, además de estimular su interés, la observación y exploración de su entorno.

Mediante el juego se incentiva la atención y la memoria, por lo tanto, promueve una mejor concentración y permite que se recuerde más la experiencia. Por ello, es uno de los principales medios de aprendizaje en la infancia puesto que los niños desarrollan paulatinamente conceptos de relaciones.

Tal y como puede apreciarse, los autores referidos entienden el juego como una herramienta pedagógica que promueve el desarrollo de distintas habilidades tanto intelectuales, como físicas y de socialización.

Del mismo modo, Alvariño (2017) hace referencia a la idea que refleja Mantilla (1991) acerca de lo que el juego implica en el niño para conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él:

“El niño que juega recrea, representa, se ofrece a sí mismo y a los demás el espectáculo del mundo que él previamente ha aprehendido, pone en juego, objetiva, exterioriza los sentidos, las reglas, los valores ocultos y las relaciones sociales, las actividades, etc., que él mismo ha visto en acción en el mundo en el cual habita” (p.117).

El juego no es una actividad cuyo fin es exclusivamente entretener a los alumnos o para completar aquel tiempo que no es empleado para realizar trabajos intelectuales en la escuela, otorga a los niños un andamio que sirve de soporte para que gradualmente se puedan desarrollar íntegramente (Bassedas, Huguet y Solé, 1998).

Por último, tal y como queda reflejado en la declaración de los derechos del niño, jugar es un derecho que tiene cualquier niño y debe poder disfrutar plenamente de juegos, los cuales deben estar orientados por aquellos objetivos perseguidos por la educación y la sociedad, ambas deben procurar que este derecho sea cumplido (Neira, 2010).

En definitiva, el juego es de suma importancia en nuestras vidas puesto que está presente en los seres humanos desde que nacemos, progresa a medida que evolucionamos y como se ha mencionado anteriormente, tiene una función educativa ya que contribuye a desarrollar distintas capacidades, por consiguiente favorece al desarrollo integral de los sujetos. Por ello, es esencial que se conozcan los beneficios

que el juego aporta, para que de este modo se tome en consideración el hecho de promoverlo más dentro de las aulas.

5. Características y funciones del juego

Tras haber hecho referencia en el apartado anterior a la dificultad que tiene conceptualizar el juego y habiendo analizado algunas ideas de diversos autores, en este apartado nos centraremos en comentar una serie de características y funciones del juego que consideramos importantes y que muchos autores defienden.

- **El juego es una actividad voluntaria y libre.** Aporta libertad ya que concede la oportunidad de dar rienda suelta a la imaginación y asumir algunos roles que en la vida cotidiana no podrían llevarse a cabo. El juego es espontáneo, por tanto, no puede haber coacción, además, como cualquier actividad, se produce en un tiempo y espacio concreto. La mayoría de los autores contemplan esta característica, entre los que podemos destacar a Huizinga (1995), Moyles (1990) y Delgado (2011).
- **El juego favorece distintos aprendizajes.** Estimula el desarrollo de algunas cualidades físicas y habilidades motrices que ayudan al control de los movimientos, el equilibrio y la fuerza, mediante los juegos de movimiento desarrollan su capacidad de percepción viso-espacial y auditiva, reconocen su cuerpo y su entorno. Desde la perspectiva del desarrollo intelectual, los niños aprenden jugando porque el juego les proporciona la oportunidad de practicar el ensayo-error, de esta manera cometen errores y al mismo tiempo aciertos, aplican los conocimientos que poseen para solucionar problemas, además les facilita el prever qué vendrá después. Asimismo, el juego impulsa el desarrollo del lenguaje pues para jugar el niño necesita comunicarse, expresar lo que desea y nombrar objetos, de igual modo, algunos juegos contribuyen a desarrollar conceptos, entender relaciones, hacer series, comparaciones y clasificaciones (Cabrera, 2017). En relación a lo anterior, podemos hacer alusión a Chamorro (2010):

El juego además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar (p. 21).

- **El juego es un fin en sí mismo.** No tiene ningún propósito, lo único que se pretende conseguir es placer por el simple hecho de realizarlo, produce satisfacción y una sensación de bienestar al poder complacer los deseos que tienen los niños (Bassedas, Huguet y Solé, 1998).
- **El juego produce placer y diversión.** Los niños encuentran placer en el juego porque cuando lo realizan se sienten libres porque pueden decidir, aprenden a dominar su cuerpo y mente para conseguir lo que desean, esta sensación de bienestar es esencial para que los niños puedan adquirir nuevos aprendizajes. Igual de importante es el sentimiento de diversión que les permite disfrutar y experimentar diferentes sensaciones que les hace felices. Aquí consideramos necesario hacer mención de Ashiabi (2005) citado por Canal (2012):

“Cuando los niños y niñas juegan, lo hacen porque disfrutan con lo que están haciendo. Ellos eligen cómo y a qué jugar usando su imaginación. Participan de forma activa en el juego y no se preocupan de los resultados sino del proceso del juego” (p. 200).

En el mismo orden de cosas, González (2019) señala a Thió y otros (2007) quienes apuntan que:

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos (p.129).

- **Es una conducta universal e innata** debido a que no se enseña a nadie a jugar, sino que nace de los propios niños el hacerlo y experimentar con su propio cuerpo y con el entorno que los rodea (Iglesias, 2013).
- **Es dinámico** puesto que la persona que juega debe participar de forma activa para realizar cualquier actividad y a pesar de que puede existir la posibilidad de que no surja el elemento motor implica pensar, imitar, relacionarse, explorar y comunicarse (Moyles, 1990).
- **El juego como una actividad seria.** Conlleva concentración y si la actividad es interrumpida o estropeada puede generar diferentes grados de enfado, proporciona la oportunidad de experimentación e invención, permitiendo a los niños expresarse libremente de diferentes maneras, así como entretenerse y aliviar tensiones. Existen niños quienes pueden encontrarse en situaciones conflictivas y mediante el juego alivian la necesidad de expresar sus sentimientos. Por el contrario, hay otros niños que utilizan el juego como una herramienta que les permite aislarse de la realidad (Hernández, 2002).
- **El juego prepara para la vida.** Montero (2001) hace mención a Zapata (1990) quien nos aporta lo siguiente:

“El juego, explica, es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo” (p. 117).

Las actividades de la vida cotidiana pueden transformarse en un juego si quien lo realiza es un niño, observan a las personas que les rodean e imitan muchos de sus actos, esto les permite comprender la realidad que les rodea (Mantilla, 1991).

- **Los juegos favorecen la interacción social y la comunicación,** permiten establecer relaciones con otros a pesar de que en un primer momento realizan juegos autónomos e individuales, posteriormente les resulta agradable

permanecer al lado de otros niños mientras realizan sus actividades. Es un componente fundamental para la socialización ya que permite entrar en contacto con sus iguales, el interactuar con otras personas para compartir el interés por diversas actividades les ayuda a comprender algunas normas de comportamiento, adquirir valores sociales, respetar las normas y estimula su responsabilidad. Sin embargo, el juego no contribuye únicamente a la socialización entre los iguales puesto que también es un medio de comunicación e interacción entre adultos y niños (Garaigordobil, 1995).

- Puede ser un **medio para solucionar conflictos** debido a que la actividad lúdica es un instrumento esencial para la comunicación ya que pueden surgir interacciones sociales, discusiones por los materiales, acuerdos o desacuerdos por el juego, verbalizar sus ideas y escuchar las de otros, jugar de forma cooperativa o aislada (Molina, 2008).
- **El juego tiene una función afectivo-emocional** porque los niños tienen cambios continuos en lo que refiere a sus sentimientos y emociones, varían a menudo produciendo en ellos inseguridad e inquietud debido a los pocos recursos de los que disponen y no suelen ser autosuficientes para superar los problemas de igual manera que los adultos. Mediante el juego, especialmente a través de la imitación les facilita la interpretación de los diferentes roles, incorporando normas sociales de su contexto y por consiguiente vencer esos miedos e inseguridades que tengan favoreciendo su autoestima (Ruiz, 2017).
- **Tiene una función creativa y motivadora**, esto significa que el juego tiene como objeto la consecución de todo aquello que el jugador desee, puesto que en el juego todo es ficción, impulsa el desarrollo de la imaginación debido a que en el juego simbólico pueden realizar actos que en la realidad tendrían diferentes consecuencias a las del juego. La creatividad está presente en cada uno de nosotros, solamente hay que facilitar los medios necesarios para poder expresarla (Winicott, 1972).

- **El juguete puede ser un recurso útil pero no indispensable** para jugar, los niños tienen la capacidad de imaginar y cualquier objeto puede desempeñar el puesto de juguete, por ejemplo una caja de cartón que se convierte en una cueva (Linaza y Maldonado, 1990).

En suma, hemos analizado como el juego integra una parte importante en la vida de los seres humanos, de hecho puede ser una pieza clave en el desarrollo integral de los niños debido al carácter holístico que posee. Por esta razón, consideramos conveniente señalar la afirmación de Comas y otros (2008) para finalizar:

El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de los cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. El juego es una actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano porque está vinculado con las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional (p. 13).

6. El juego en la etapa de Educación Infantil

Una vez realizado un acercamiento al juego y a sus características, a continuación nos vamos a detener en el juego en la etapa de Educación Infantil dado que en este trabajo el interés se centra en el juego de esta etapa, y en concreto, en el segundo ciclo, que abarca edades desde tres a seis años.

6.1. Los tipos de juegos del niño en E. I.

Los niños se expresan especialmente mediante el juego, a través de la actividad lúdica no solo se entretienen y disfrutan, sino que adquieren ciertas habilidades, valores e ideas que son imprescindibles para su desarrollo. Existe una variedad de clasificaciones realizada por muchos autores sobre los distintos tipos de juegos con los que nos podemos encontrar en la infancia, por tanto, a continuación haremos una descripción sobre los tipos de juegos que se pueden observar durante la etapa de E. Infantil.

Los primeros juegos en aparecer se llaman juegos funcionales o motores, surgen con el control que el niño tenga sobre su cuerpo y se desarrolla desde el nacimiento hasta aproximadamente entre el año y medio o los dos años, su característica primordial se basa en el placer funcional. Esto significa que, mediante estos juegos se ejercitan funciones que por medio de la repetición se logra una adaptación de los esquemas sensorio-motrices básicos, los niños se encuentran en un periodo que Piaget denomina sensomotor (Aquino y Bustamante, 1999).

Los niños realizan movimientos con su propio cuerpo que repiten una y otra vez, tales como agarrar, soltar, tirar o chupar, más tarde, aparecen otras como subir y bajar escaleras. (Montañés et al., 2000). Estos movimientos tienen una estrecha relación con el entorno que les rodea, esto quiere decir que algunos niños empiezan a realizar movimientos con el fin de buscar afecto o experimentar distintos estímulos, de esta manera, el niño paulatinamente irá adquiriendo habilidades más complejas (López 2010, citado por Giribet, 2018).

El siguiente juego en aparecer es el juego simbólico, para Piaget es el auge del juego infantil y representa más que ningún otro una función fundamental para el juego en la etapa de Educación Infantil pues los niños tienen que adaptarse al mundo de los adultos y emplean unos significantes contruidos por ellos mismos para poder comprenderlo (Aquino y Bustamante, 1999).

El juego simbólico se encuentra en la fase preoperacional, se inicia alrededor de los dos años y dura aproximadamente hasta los siete, se caracteriza porque los niños van desarrollando sus estructuras mentales y tienen la capacidad de asociar imágenes u objetos a significados distintos. Se basa en imitar a personas, animales y objetos que no se encuentran presentes en ese momento y simulan situaciones e interpretan diferentes escenas. La representación simbólica tiene como objetivo poder satisfacer sus deseos (Piaget 1946, citado por Montañés y otros, 2000).

Ruiz de Velasco y Abad (2011, citado por Giribet, 2018) hacen mención también acerca de que el juego simbólico es la actividad donde el niño puede representar situaciones ficticias en las que reproducen distintos papeles y acciones que observan en la vida real. Por tanto, el juego simbólico contribuye a usar la imaginación convirtiendo algunos

objetos en otros para poder llevar a cabo su juego, por ejemplo, utilizar un móvil como coche o una escoba como si fuese un caballo. Del mismo modo, para Vygotsky el juego simbólico es una fuente de desarrollo porque el niño actúa como aun no es capaz de hacerlo en la vida, se somete a las normas de la vida real en la situación imaginaria como lo harían los adultos (Ortega, 1994).

Vygotsky y su perspectiva sociocultural del juego pone énfasis en que el juego simbólico es la principal actividad del niño, le otorga singular importancia porque mediante él, el propio niño puede participar en su cultura y desarrollar la Zona de Desarrollo Próximo. Esto hace referencia a la capacidad para detectar momentos donde el niño es capaz de poder adquirir algunas habilidades y concederle conocimientos que sean accesibles para él. El juego simbólico para Vygotsky es un medio por el que el niño obtiene elementos de su propia cultura dado que representan papeles sociales que han adquirido del entorno que les rodea (Baquero, 1997 citado por Pelayo, 2018).

Asimismo, Bruner (2002, citado por Iglesias, 2013) “recalca el papel del juego como mecanismo de transmisión cultural, apoyándose en los planteamientos de Piaget y Vygotsky, situando al niño como un miembro activo más de la cultura en la que se desarrolla” (p. 106).

La característica primordial del juego simbólico es la ficción, “el cómo sí”, que posibilita que mediante la sustitución se pueda inventar, cambiar o adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles. De esta manera, interiorizan los roles sociales y a la vez encauzan los conflictos, posibles tensiones y ansiedades que siente el niño (Aquino y Bustamante, 1999).

En principio, muchos de estos juegos según Paniagua y Palacios (2005, citado por González, 2019) se hacen individualmente, esto significa que el niño no interactúa con otros, juega explorando y ejercitando su propio cuerpo al igual que con los objetos que le rodean, por ejemplo, jugando con juguetes, llenando y vaciando recipientes, realizando juegos motores y otros simbólicos.

Otro tipo de juego que los niños desarrollan durante la etapa de E. Infantil es el de experimentación, tal y como nos plantean Thió y otros (2007, citado por Ruiz, 2017):

“Cuando uno o varios niños por propia iniciativa se ponen a actuar libremente con objetos inespecíficos de su entorno manipulándolos, combinándolos, interactuando con ellos, se dice que realizan actividades exploratorias, pero, como se lo pasan bien, en las escuelas hablamos de juego de experimentación” (p.144).

Del mismo modo, se encuentran los juegos de construcción, este tipo de juegos surge alrededor del primer año y se producen al mismo tiempo que los demás, está presente durante toda la infancia pero evoluciona a medida que también lo hacen los niños, es decir, cuando los niños crecen y van madurando, los materiales que utilizan son cada vez más complicados (Giribet, 2018).

Romero y Gómez (2008, citado por Ruiz, 2017) afirman que el juego de construcción es como “un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico, crear elementos más próximos a la realidad, donde los materiales utilizados cobran especial relevancia” (p. 42).

Al principio, las construcciones se realizan individualmente, el juego consiste en amontonar una serie de piezas encima de otras. Posteriormente, a medida que van creciendo tienden a jugar en paralelo con otros niños e incluso a jugar conjuntamente (Montañés et al., 2000).

Por otra parte, podemos hacer alusión a los juegos en paralelo, Iglesias (2013) los define como aquellos juegos que se realizan en presencia de otros niños, donde cada jugador desarrolla su propia actividad, pueden intercambiar materiales y comentarios pero apenas pueden iniciar una conversación. De una forma similar, Prieto (2014) denomina juego en paralelo a aquel que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños, pueden aparentar estar jugando juntos pero no hay interacción entre ellos, simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

6.2. El juego en el currículo de E. I.

Es considerado necesario y relevante realizar un breve análisis sobre cómo debe plantear un docente la actividad lúdica, debemos contemplar, por un lado, los aspectos que hemos abordado anteriormente sobre lo que caracteriza al juego, y, por otro, la importancia que se le atribuye al juego en la legislación educativa.

En la actualidad, la normativa que regula el Sistema educativo español es la LOMCE (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa). No obstante, cabe destacar que esta ley es una modificación de la LOE (Ley Orgánica de Educación), anterior ley educativa a la actual. Sin embargo, lo que refiere a la etapa de Educación Infantil la LOMCE no ha alterado lo que en su día se estableció en la LOE, por tanto, se tendrá en cuenta lo declarado en la LOE.

Es preciso recalcar que en ambas leyes educativas el juego no resalta gran importancia ya que se hace escasa mención al mismo. Concretamente, es mencionado de forma global en el Artículo 14 “Ordenación y Principios Pedagógicos” en el cual deja reflejado lo siguiente: “los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social”. En este apartado se puede contemplar que el juego tiene que estar presente en las aulas de Educación Infantil.

Por otro lado, en el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre mediante el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, el Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el cual se determina el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria, y por último la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se implanta el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil.

El Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria, alude que:

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, liberadora de energía y es necesario para el

equilibrio emocional. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencia valores del entorno social (p. 11548).

Asimismo, el Decreto 79/2008, en otro apartado señala que:

Hay que tener en cuenta que el juego es una actividad natural en el niño y tiene una enorme importancia en su desarrollo, por lo que debe ser estimulado y garantizado. La Educación Infantil debe favorecer que haya cabida en tiempos, espacios y materiales para distintos tipos de juegos (sensoriales, motores, simbólicos, verbales, dramáticos, de reglas y azar, constructivos, etc.) (p.11557).

De igual modo la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se determina el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, dictamina que:

El juego, es un instrumento privilegiado de intervención educativa. El juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación Infantil (p. 1033).

Se puede deducir en dicha Orden que se debe estimular a los niños desde edades muy tempranas a través de diversos juegos, igualmente se debe de tener en cuenta las diferentes etapas madurativas en las que los niños se encuentran puesto que demandan distintos juegos en función de sus necesidades.

Respecto a lo que se menciona en el Decreto 79/2008, se hace hincapié en que el juego se debe contemplar como una actividad que contribuye a los niños a desarrollarse, explorar y conocer. De la misma manera, les permite interaccionar con otros, fomentar

la comunicación y relacionarse. En este Decreto se hace alusión al papel que tiene que adoptar el docente frente al juego:

Es responsabilidad del docente proporcionar la seguridad afectiva necesaria para que los niños puedan aprender, explorar, jugar y relacionarse con sus iguales. Por otra, deben ofrecer las condiciones apropiadas, la ayuda necesaria y suficiente, y plantear los retos que guíen el aprendizaje y la socialización (p. 11558).

Del mismo modo, la actividad lúdica se focaliza en las áreas de la comunicación, conocimiento de sí mismo y autonomía personal. En cuanto a esta área del lenguaje el Decreto 79/2008 determina que:

Para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, facilita las relaciones, la comunicación, el respeto entre los compañeros y el conocimiento de las pautas y reglas, favoreciendo el desarrollo afectivo, físico, cognitivo y social (p. 11548).

Se puede apreciar cómo el juego generalmente es empleado como una recompensa para aquellos niños que una vez terminadas las tareas encomendadas puedan usar ese tiempo para entretenerse. Sin embargo, el juego debería tomar mayor relevancia y fomentarse más en las aulas de Educación Infantil, debido a los beneficios que puede generar en el desarrollo del alumnado. La ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, señala que:

En las programaciones de aula, el juego debe ser tratado como objetivo educativo porque ha de enseñarse a jugar; como contenido, ya que son muchos los aprendizajes vinculados a los juegos que los niños pueden construir; y como recurso metodológico porque a través del juego se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia (...) En definitiva, el juego debería ser una actividad central en esta etapa educativa porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como se ha indicado, no debe

entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje (p. 1033).

Por último, cabe destacar que en dicha ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo de Educación Infantil se hace mención a :

Los materiales seleccionados deberían favorecer los aspectos afectivos relacionados que se desencadenan en situaciones de juego, despertar la curiosidad de los niños, el deseo de manipularlos, la iniciativa por la exploración y la búsqueda de respuestas sobre su funcionamiento (p.1035).

6. 3 La perspectiva del docente en torno al papel del juego en un aula de E.I

El juego en Educación Infantil es un instrumento con un gran valor psicopedagógico ya que mediante él surgen diversos aprendizajes que permiten a los niños evolucionar, expresar sentimientos, descargar posibles tensiones, desarrollar competencias lingüísticas, fomentar la creatividad, el ingenio, el pensamiento simbólico y favorecer la inteligencia (Chamorro, 2010). Consideramos oportuno entonces mencionar a Castillo (2000, citado en Montañés y otros, 2000) quien afirma que:

“Si la escuela es una institución formal creada para el desarrollo y educación del niño, dentro de ella el juego debe estar presente con frecuencia, dado que es un instrumento muy idóneo para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la escuela se debe orientar el juego como uno de los principios metodológicos que integren el currículo” (p. 244).

El juego es un instrumento privilegiado para el aprendizaje, sin embargo, el papel del profesorado es esencial para descubrir si integra el juego en su práctica docente. Por esta razón, nos parece interesante contemplar el juego desde una perspectiva didáctica y adentrarnos en las teorías y las prácticas que realizan los maestros.

Se pueden analizar distintas formas de llevar a cabo el juego en un centro de E. Infantil atendiendo a la perspectiva de cada docente, además en muchos casos, el pensamiento

que tienen sobre la importancia del juego no se encuentra ligado con la práctica en la realidad del aula, pueden utilizar el juego como recompensa tras haber finalizado los trabajos, utilizarlo como descanso, ofrecer a los niños la posibilidad de elegir los juegos o de ser planificados por el docente, en este caso se trataría de “juego libre” o “juego dirigido”. Estos últimos, ofrecen posibilidades de aprendizaje, la opción de escoger uno u otro depende en ocasiones del objetivo que se quiera lograr. El juego libre o espontáneo es aquel que realiza el propio niño de forma natural, siendo él mismo quien toma la iniciativa, se manifiesta tal y como es, reflejando sus preferencias por unas actividades u otras, por tanto, deja al descubierto sus intereses (Ruiz, 2009). Del mismo modo, permite al niño liberar la creatividad que tiene puesto que esta es universal, un aspecto natural de la vida latente en la necesidad de conseguir placer, por tanto, no es una competencia que se adquiere sino que se encuentra dentro de cada sujeto, solamente se deben proporcionar los medios necesarios para poder expresarla (Molina, 2008).

Por el contrario, el juego dirigido suele ser utilizado como un recurso didáctico, normalmente está dirigido por parte de un adulto, tiene unos objetivos predeterminados con diferentes fines según la intención del adulto que lo guía (López, 2013). Creemos necesario señalar la aportación de Decroly (2002, citado por Picón, 2013) en relación al juego como recurso educativo:

“Los juegos educativos responden a las siguientes características: no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño” (p. 9).

Es esencial dejar que fluya la libertad de jugar sin limitar tanto los tiempos y permitir a los niños sentir ese placer que ofrece el juego, dejando de lado por un instante la excesiva vigilancia, inhibición y control que puede realizarse de manera inconsciente y de lo que resulta difícil desprenderse (Abad 2007, citado por Ruiz, 2015).

Tal y como hemos señalado, es fundamental facilitar el juego libre de los pequeños pero ¿qué opinan los docentes sobre la importancia de promover el juego en sus aulas y

cómo lo llevan a la práctica? ¿Los docentes lo tienen en cuenta al planificar la práctica cotidiana? A continuación sintetizaremos algunos estudios que tratan de responder a estos interrogantes porque se han centrado en analizar las teorías y prácticas de los docentes en torno al juego, aportándonos información de interés sobre sus creencias en relación al juego y el rol que adoptan.

En relación a esto, es considerable mencionar la aportación de Cheng y Stimpson (2004) quienes realizaron una investigación sobre el pensamiento del profesor en el jardín de infancia relacionado con las creencias que tienen respecto al juego. Ambos están de acuerdo en que a pesar de que al juego se le otorga importancia, muchos de los docentes muestran una discordancia entre la idea que tienen acerca del juego y lo que en realidad llevan a cabo durante su práctica diaria en el aula. Mediante este estudio pretendían dar respuesta a los siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las teorías de las maestras de jardín de infancia sobre el aprendizaje basado en el juego? y ¿cómo se llevaba a la práctica el aprendizaje a través del juego?

Para ello, analizaron el conocimiento práctico de seis profesores del Kindergarten durante un año y utilizaron diversas técnicas como las observaciones directas, entrevistas, diarios y comentarios. Descubrieron que las maestras hacían una distinción de los tiempos dedicados para el juego y los dedicados al trabajo, es decir, permitían jugar a los niños una vez hubiesen terminado las tareas propuestas, por tanto, utilizaban el juego como un descanso o como un premio por haber realizado la tarea. Asimismo, observaron cómo las maestras habían convertido su práctica diaria dentro del aula en una rutina que les resultaba complicada modificar.

Los resultados que obtuvieron mediante este estudio en relación a las diversas teorías y prácticas sobre el juego de las maestras, fueron sintetizados en tres orientaciones profesionales. Estas orientaciones son la técnica, la inestable y la investigadora.

La **orientación técnica** incluye a maestras que consideran el aprendizaje como un proceso lineal, se encargan de trabajar los contenidos que han sido planificados previamente transmitiendo los conocimientos a sus alumnos, por ello, muchos de los maestros se sienten insatisfechos con su trabajo debido a que no suelen reflexionar acerca de su práctica en el aula y se sienten más cómodos y seguros siguiendo las

órdenes de otros. En este caso, el juego es utilizado simplemente como un recurso para captar el interés de sus alumnos y conseguir motivarlos. Por lo tanto, los niños quedan situados en un segundo plano y se aprecia dificultad para modificar o adaptar el currículo.

Por otro lado, en la **orientación inestable** los docentes tienen opiniones sobre el juego que son variables. Consideran que el juego es un instrumento valioso para conseguir el aprendizaje dado que les proporciona interés a los niños pero al mismo tiempo, consideran el juego como simplemente juego. En consecuencia, desconocen las dificultades que conlleva el aprendizaje a través del juego y generalmente, la práctica de aula de los maestros bajo esta orientación no se ajusta a sus ideas previas, esto significa que aunque entienden que el juego puede ser una herramienta relevante para el aprendizaje, no lo aplican en sus actividades diarias.

Por último, está la **orientación investigadora**, bajo esta denominación se encuentran maestras que intentan buscar alternativas en los métodos de enseñanza, realizan modificaciones en el currículo adaptando sus enseñanzas, sus pensamientos son críticos ya que reflexionan sobre sus actuaciones y aprecian el juego como la pedagogía ideal de la que se debe partir. En síntesis, los docentes bajo esta orientación consideran que el juego no es solo una estrategia para motivar a los alumnos sino una forma de vida, y de ella se aprende de los niños, por lo tanto, ofrecen al juego una gran importancia sobre la que se debe reflexionar.

En relación al contenido que hemos podido apreciar a través del currículo de Educación Infantil, lo más sugerente es utilizar el juego en las actividades cotidianas del aula, una posible manera de hacerlo es lo que especifican Cheng y Stimpson mediante la orientación investigadora que se ha mencionado anteriormente, donde el juego es considerado como una actividad fundamental en los niños que forma parte de sus vidas.

Consideramos relevante mencionar también el estudio realizado por Keating, Fabian, Jordan, Mavers, y Roberts (2000). En este estudio investigan diez colegios del noroeste de Inglaterra elegidos al azar, para descubrir el lugar que tiene el juego en las clases, comprender los distintos puntos de vista que se tienen sobre el juego, comparar y

contrastar las actitudes de los directores, maestros, asistentes, padres y niños. Los instrumentos que emplearon para la recogida de datos fueron entrevistas semiestructuradas, informales e individuales, también utilizaron notas de campo cuando fue necesario.

Estos autores afirman que en su muestra encontraron una clara distinción entre la retórica y la realidad del juego en las clases, de hecho pudieron apreciar el sentimiento de angustia que mostraban algunos docentes porque eran conscientes de que no proporcionaban actividades para el juego que sabían que debían ofrecer. Por lo tanto, se observaron dos posturas frente al juego; por un lado está el entender y utilizar el juego como un instrumento para adquirir nuevos aprendizajes o ser utilizado simplemente como una herramienta para motivar al alumnado, mantenerlos ocupados mientras el docente realiza otras actividades y como premio para aquellos niños que hayan realizado la tarea propuesta satisfactoriamente.

Respecto a la afirmación que hacen estos autores sobre las diversas posturas que los docentes pueden adoptar en relación al juego, se entiende que este debe ser protagonista en cualquier aula de Educación Infantil. El juego tiene que fomentar la autonomía de los niños, es decir, conseguir que adquieran los aprendizajes por sí mismos y no solamente usarlo como una herramienta con la que motivar a los niños para realizar ciertas actividades.

Si tenemos en cuenta lo que hemos indicado en el apartado anterior, en el currículo de Educación Infantil se pone de manifiesto que el juego ha de ser considerado como un objetivo primordial y ser utilizado como una actividad central en esta etapa educativa porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones. Sin embargo, tal y como hemos podido observar mediante estas investigaciones, muchos de los docentes en la realidad del aula siguen utilizando el juego únicamente como premio para aquellos alumnos que hayan terminado su trabajo, esto puede resultar peligroso dado que genera una sensación de frustración y desmotivación en aquellos niños que aun no han terminado sus tareas, además quienes acaban antes tienen la oportunidad de jugar más tiempo, por tanto, disfrutan y adquieren más aprendizajes basados en el juego que los otros niños.

En consecuencia, surge un círculo vicioso, al que hacen referencia los autores, consiste en que los niños que más necesidad tienen de jugar son quienes menos lo hacen y puede suponer que los docentes asimilen esa división entre el trabajo y el juego como acertada.

Del mismo modo, se hizo evidente en la investigación de Keating, Fabian, Jordan, Mavers, y Roberts (2000) que muchos docentes se sentían presionados por la cantidad de contenidos curriculares que debían alcanzar con sus alumnos y los autores sospechan que con la introducción de la alfabetización en la etapa de E. Infantil esto ha empeorado. La cantidad de tiempo disponible para jugar es limitada por estas presiones, esto producía un sentimiento de culpa entre el personal docente por no permitir jugar a los niños, sin embargo, también se sentían culpables si lo hacían pues no estaban cumpliendo con las obligaciones que se les había impuesto.

Cabe destacar la aportación realizada por Imbacuán y Sotelo (2013) dado que respalda la afirmación de esta investigación, ambos critican el valor que se le da al juego actualmente puesto que prevalecen contenidos curriculares que las escuelas deben llevar a cabo, así como un sinnúmero de tareas y que muchas de estas son descontextualizadas porque se distancian de ser experiencias lúdicas necesarias para el desarrollo de los niños.

Puig (1944, citado por Viciano y otros, 2002) explica el motivo por el que no se considera el juego como realmente se debiera hacer:

“Hay que tener muy presente que la pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo; sin embargo, las nuevas pedagogías fomentan la actividad lúdica como medio de educación, de maduración y de aprendizaje”.

En síntesis, el aprendizaje que se lleva a cabo con los niños, en algunas escuelas se basa en un modelo demasiado formal y contraproducente dado que repercute tanto en los docentes como en los alumnos pues ambos se sienten presionados, por lo tanto, los autores expresan preocupación por el hecho de no satisfacer las necesidades que los niños precisan y hacen especial hincapié en la relevancia que conlleva el juego en esta etapa de Educación Infantil para el desarrollo personal, social y emocional de los niños.

Siguiendo en la misma línea, hemos podido apreciar cómo en la actualidad existe la creencia de que se debe enfocar la enseñanza de Educación Infantil hacia contenidos académicos que preparen a los niños para etapas escolares posteriores. Desde esta perspectiva consideramos esencial mencionar la investigación de Ashiabi (2005), cuyos objetivos giran en torno a dos vertientes: el primero es examinar el valor del juego para promover el desarrollo emocional y social de los niños y el segundo, analizar y discutir el papel de los maestros de Educación Infantil para hacer que el juego sea una experiencia educativa para los niños.

Este estudio nos ha mostrado cómo la mayoría de las familias dan mayor importancia a las habilidades académicas que los propios docentes, dejando en un segundo plano la relevancia que tiene el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños para conseguir éxito a lo largo de su vida, inclusive el académico.

En definitiva, si el juego se usa para promover el aprendizaje y el desarrollo infantil depende de las creencias y prácticas de los maestros, de hecho, se identificaron dos tipos de participación docente en esta investigación: fuera del flujo o dentro del flujo. Cuando un maestro está fuera del flujo, su participación en el juego está destinada a provocar una reflexión por parte de los niños, en el estudio de Ashiabi (2005) se muestra un ejemplo en el que una maestra observa a un niño con una maleta y le pregunta si se va de viaje a algún sitio, cómo va a ir, si va a llevar regalos a sus abuelos, etc. Formula preguntas dependiendo de las respuestas que reciba, estimulando al niño a reflexionar sobre lo que hace.

Por el contrario, un maestro situado dentro del flujo del juego asume un papel como participante y mantiene una comunicación directa con los niños. En el estudio, se muestra un ejemplo en el que una maestra asumió el papel de paciente en un juego de médicos y observó que los niños no utilizaban la carpeta de archivos, entonces preguntó por ella dirigiéndose a los personajes que estaban interpretando los niños y sin dejar de lado su papel de paciente.

Algunos maestros desconocen la importancia de estar dentro o fuera del flujo en el juego de los niños, por ello, muchas veces no adoptan el rol de mediadores para

promover el juego ni participan activamente. Otros, en cambio, sí reconocen la importancia que tiene y pueden opinar que es mejor estar dentro o fuera del flujo pero en la práctica diaria hacen otra cosa, como desempeñar otras actividades mientras los niños están jugando.

Cabe destacar la gran importancia que tiene la actitud del docente para propiciar el juego en las aulas ya que como hemos podido apreciar, puede haber un conflicto entre el pensamiento que se tiene sobre los beneficios del juego y la práctica llevada a cabo en el aula dado que puede emplear el tiempo para hacer actividades de trabajo, usar el juego como recurso para enseñar nuevos conocimientos y permitir jugar libremente una vez se hayan cumplido con los trabajos.

Blas Merino (2015) hace referencia a Laguía y Vidal (2008) quienes expresan la idea de que en el juego libre se debe dejar al alumnado escoger cómo jugar, cuándo, con quién, por qué y cuánto tiempo dedicarle, mientras tanto, el docente debe apropiarse de un papel como observador de la actividad que estén realizando los niños, participando cuando sea necesario para proponer sugerencias pero manteniéndose al margen de intentar dirigir el juego.

Los docentes han de comprometerse a reflexionar sobre su práctica en el aula diariamente y procurar no hacer uso del juego de forma contraproducente. Lebrero (1998, citado por Canal, 2012) incide en que uno de los errores más comunes en las Escuelas Infantiles es usar el juego habitualmente como un recurso motivador para llamar la atención de los niños frente a las **actividades didácticas** porque en muchas ocasiones, no resultan interesantes para los niños. Como hemos mencionado anteriormente, esto puede ser contraproducente debido a que se pierde la verdadera esencia del juego, transformándola en una **actividad de trabajo**, con esto hacemos alusión a actividades no elegidas por los niños, planteadas para la consecución de determinados objetivos y que se han decidido presentar como juego para atraer a los niños, es decir, lo mismo que las actividades didácticas. Utilizar el juego a menudo para todas las actividades didácticas resulta peligroso ya que los niños pueden asociar el juego con momentos de trabajo y este abuso puede hacer que se pierda el poder principal que realmente tiene el juego, que consiste en motivar y crear aprendizajes

significativos. Por tanto, aunque el juego es una buena estrategia de aprendizaje, es más beneficioso que se distingan los momentos de trabajo de los de juego.

6. 4. El papel del tiempo, los espacios y los materiales para promover el juego

Hasta este punto hemos hablado de la importancia que tiene jugar para los niños en la etapa de Educación Infantil, tanto para su satisfacción como para su desarrollo y aprendizaje. Además, hemos analizado algunos estudios sobre la perspectiva de los docentes en torno al juego, concluyendo que pueden existir conflictos entre el pensamiento que se tiene sobre los beneficios del juego y la práctica llevada a cabo en el aula.

Como hemos podido apreciar, es necesario que el docente reflexione sobre su práctica en el aula, conocer las concepciones que posee sobre el juego y el papel que tiene para propiciar el juego en E. Infantil. Dado que es fundamental que exista una consonancia entre sus creencias y sus prácticas, hay tres aspectos que el docente ha de tener en cuenta para promover el juego: el **tiempo**, los **espacios** y los **materiales**. No obstante, es necesario recalcar que antes de proceder a la acción, debe conocer las características de sus alumnos, sus necesidades, intereses y motivaciones porque si el cambio no atiende a estas razones podría estar descontextualizado. Por este motivo, en este apartado nos centraremos en el papel del **tiempo**, los **espacios** y **materiales** para fomentar el juego.

Jugar no es solo una distracción y una forma de entretenimiento para los niños, más bien se trata de una actividad básica para el desarrollo global. Los niños tienden a dedicar bastante **tiempo** al juego y esto no es una sencilla casualidad, sino que es una actividad que se podría considerar biológica, mediante la que el niño logra su desarrollo integral y al mismo tiempo su madurez, se realiza por placer y disfrute, y proporciona aprendizaje y preparación para situaciones de la vida (Moyles, 1999).

Los tiempos de juego constituyen una pieza clave para el desarrollo integral de los niños, de hecho, para ellos, jugar es la actividad primordial del día, tan importante como alimentarse o descansar. Sin embargo, muchas veces se priorizan las **actividades de**

trabajo porque el adulto las considera más relevantes, por este motivo, en las aulas es frecuente escuchar la siguiente pregunta: ¿Cuándo vamos a jugar? (Leone, 2004).

Es fundamental que los niños jueguen sin prisas y puedan desarrollar sus juegos al completo sin interrupciones para ejecutar otro tipo de actividades que no atraen el mismo interés por parte de los niños como lo hace el juego.

Muchos docentes de Educación Infantil incluyen el juego dentro del aula a pesar de que no le conceden el reconocimiento que realmente tiene; al tratarse de una actividad lúdica tiende a confundirse con **pasar el tiempo** y únicamente se efectúa como una necesidad de la que precisan los niños. Teniendo en cuenta lo que hemos indicado en las páginas anteriores sobre la importancia del juego, en la práctica, debería contemplarse momentos a lo largo de la jornada destinados a esta actividad y no emplearse una vez se hayan terminado las **actividades de trabajo**.

Se necesita que los **espacios** sean amplios para que los niños puedan moverse de manera segura y autónoma, habitualmente este **espacio** suele ser dentro del aula pero también puede ser en el patio u otras salas de la escuela, lo que todos ellos deben tener en común son elementos a la disposición de los alumnos que les permitan jugar.

El recreo es fundamental en cualquier escuela ya que es un **tiempo** de libertad que utilizan los alumnos en muchas ocasiones para almorzar, ir al aseo, jugar y comunicarse con otros niños, ya sean de su misma edad o diferente. Jarauta (2017) hace mención de Eiviño (2007) quien manifiesta que este **espacio** lúdico suele ser subestimado por muchos docentes, otorgándole poca importancia. Sin embargo, para Eiviño representa un momento para realizar actividades lúdicas y juegos que estimulen nuevos aprendizajes.

Por su parte, Chaves (2013) nos facilita también una definición acerca del recreo:

“El recreo es el espacio que permite el desarrollo integral de los niños y las niñas, pues no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social. Todas estas bondades deben ser tomadas en cuenta por el personal docente, con el fin de

propiciar espacios de recreos sanos, seguros y adecuados para la población infantil” (p.71).

También se puede hacer referencia a Piaget, (citado por Jarauta, 2017, p. 8) que en su teoría del desarrollo cognitivo sostenía que el **patio** es un **espacio** exterior del colegio en el que los niños conocen a otras personas, realizan diversos actos, y, además, pueden verse involucrados en algunos conflictos que puedan surgir. Dicho de otra forma, se produce un aprendizaje y se realizan progresos en su desarrollo infantil.

Existe una variedad de estudios en los que se pueden distinguir los beneficios sociales que proporciona el juego en el alumnado durante los recreos. Uno de ellos es el de Vygotsky, (citado por Jarauta, 2017, p. 11) pues con su teoría sobre el aprendizaje expresa que el juego es una acción social por experiencia, donde se favorecen las relaciones, la cooperación, el respeto y la comunicación entre los niños.

Así pues, el **patio** estimula acciones motoras y físicas en el alumnado, además aprenden a compartir actividades con compañeros de distintas edades. Este hecho favorece la capacidad de desarrollar su imaginación y al mismo tiempo, su creatividad puesto que en los recreos se inventan algunos juegos, desempeñan distintos roles y establecen algunas normas de juegos.

Por otro lado, la organización del **espacio** más empleada actualmente en las aulas son los rincones, (Ibáñez 1996, citado por Parra, 2005) se trata de **espacios** acotados en el interior del aula donde los niños pueden desenvolver actividades lúdicas, realizar exploraciones, experimentar, manipular, desarrollar su creatividad a partir de diferentes métodos estableciendo relaciones con los compañeros y con los adultos. Sin embargo, aunque se trata de un tipo de organización común en las aulas, también pueden ubicarse en otros **espacios** como los pasillos o aulas específicas que los acogen.

Debemos ser conscientes que la organización espacial por rincones no supone que el juego esté integrado en la práctica del aula porque la mayoría de las veces estos rincones son utilizados para realizar trabajos que han sido planificados por los maestros.

Cabe destacar que existen muchos tipos de rincones, según Fernández (2009) y García (2010) mencionados por Salvador (2014), se pueden establecer según el **espacio** del que se dispone, el material y la cantidad de niños que haya en el aula. A continuación nos centraremos solo en algunos de ellos puesto que son los más habituales en las escuelas (Piatek, 2009):

- **Rincón de construcciones**

Jugar en este rincón posibilita al niño desarrollar su lenguaje y pensamiento matemático. En este espacio los niños interactúan con elementos tridimensionales; para realizar las construcciones suelen tener a su disposición materiales como bloques de madera o plástico de diferentes formas y tamaños. Asimismo, se pueden introducir otro tipo de elementos como coches, motos, animales...

Puede ser un rincón de actividades espontáneas o dirigidas, donde el docente verbalice algunas instrucciones para que el alumnado coloque las piezas de determinadas maneras, sin embargo, esta práctica se aleja de lo que consideramos adecuado para fomentar el juego libre.

- **Rincón del juego simbólico**

Este rincón es imprescindible en cualquier aula de Educación Infantil debido a que el juego simbólico es una de las actividades más relevantes que se desarrollan en esta etapa. A través del juego simbólico los niños tienen la oportunidad de situarse en una realidad paralela mediante la representación de algunos roles de los adultos, simulando experiencias y desarrollando su imaginación. Por tanto, este rincón permite simular diversas situaciones que se dan en la vida cotidiana, desarrollan distintas actividades provocando en ellos aprendizaje por y para la vida. Asimismo, son capaces de expresar sentimientos e ideas por medio de la comunicación con los otros.

Las posibilidades de este rincón pueden ser muchas y diferentes, como por ejemplo una casita donde imiten la vida familiar del hogar, una cocinita donde repitan los hábitos de culinarios y de higiene, la tienda en la que simulen situaciones de compra-venta, los médicos donde puedan tomar el papel de paciente o médico, los disfraces donde cada niño pueda llevar a la práctica la situación que desee e identificándose con el personaje que se corresponda con sus gustos.

- **Rincón de la expresión plástica**

Este espacio está dedicado a estimular la creatividad del alumnado mediante diversos estímulos, para ello se debe proporcionar a los niños la capacidad de manipular diferentes materiales pudiendo transformarlos en otros, dando rinda suelta a su imaginación. Los materiales que se suelen proveer son pinturas, ceras, rotuladores, témperas, plastilina, moldes con distintas formas, etc.

- **Rincón de la lógico-matemática**

El alumnado puede desarrollar actividades lúdicas de tipo lógico-matemático tales como comparar, asociar, discriminar, clasificar, fijándose en varios aspectos como pueden ser las formas, tamaños y colores. Aquí el alumnado tendrá a su alcance diversos puzles, dominós, envases, seriaciones, regletas, chapas para contar, calculadora, juegos lógicos y muchos otros materiales que podrían ser válidos para favorecer el pensamiento lógico-matemático.

- **Rincón de la biblioteca**

Aunque los niños no tengan desarrollada aun la capacidad lectora, es esencial que exista este rincón con el objetivo de establecer un acercamiento con los libros, puedan manipularlos e ir pasando hojas y observando las imágenes que aparezcan. Una manera adecuada de decorar este espacio y crear un clima acogedor es poniendo a su disposición una alfombra y unos cojines para que puedan sentirse cómodos y tranquilos. Este espacio tiene como objetivo estimular la lectoescritura y fomentar el placer por la lectura, para ello, los niños dispondrán de diversos cuentos a elección según sus propios intereses. Del mismo modo, tendrán la posibilidad de experimentar la escritura sobre aquello que deseen reflejar.

Del mismo modo, existen otros **espacios** en los que los niños tienen también la posibilidad de interactuar como pueden ser los pasillos. Partiré de alguna definición del diccionario de la Real Academia de Lenguaje (RAE, 2019) sobre la palabra **pasillo**: “pieza de paso larga y estrecha, en el interior de un edificio” y por otro lado “espacio alargado y estrecho que sirve de paso”.

A partir de estas definiciones considero oportuno mencionar a Trueba (1989, citado por Gonzalves, 2011) quien hace una crítica al uso de los **pasillos** en las escuelas porque

suelen usarse solamente para pasar y exponer los trabajos realizados por los niños, considera que se le pueden ofrecer otras posibilidades de utilización, por ejemplo, se puede decorar de tal manera que resulte acogedor y permita múltiples usos como casa de muñecos, lugar de descanso o para leer, hacer construcciones u otro tipo de actividad lúdica.

Al igual que se le da importancia a la organización del **espacio**, no es menos el poner a disposición de los alumnos una amplia variedad de **materiales** que deben estar al alcance tanto del docente como de los niños, ubicados en aquellas zonas correspondientes a las áreas de aprendizaje. Ashiabi (2005) además de considerar importante el hecho de programar el **tiempo** para jugar, establecer reglas básicas y preparar el escenario para el juego, se centra también en el valor que tiene que el maestro organice y proporcione materiales de juego diversos a los alumnos, con los que puedan mantener una relación directa permitiendo que los manipulen y transformen. Los **materiales** no son objetos con una función única, pueden tener diversas funciones según la utilidad que le otorgue el niño. Lucas (2013) resalta los criterios que Rodríguez (2005) realiza sobre los **materiales** en Educación Infantil:

- El material tiene que ser atractivo para poder llamar la atención del alumnado.
- Los materiales tienen que ser apropiados a la edad de los niños y adaptados a sus necesidades.
- Deben ser accesibles y manejables, de manera que puedan usar los materiales autónoma e independientemente.
- Deben potenciar y estimular la actividad motora, social, cognitiva y afectiva.
- Deben disponer de las normas de seguridad pertinentes.

En la misma línea, hace mención a Bautista (2010) quien propone que los **materiales** deben poseer las siguientes características:

- Carácter motivador. La forma, color y textura que tengan los materiales puede generar interés y curiosidad en el alumnado para utilizarlo.
- Carácter polivalente. Los materiales pueden ser utilizados de distintas maneras.
- Carácter colectividad. Pueden ser usados de manera individual o colectiva.

- **Carácter de accesibilidad.** Debe estar disponible y organizado de tal manera que el alumnado pueda escoger libremente.

La escasez de juegos, materiales y objetos estimulantes disminuye la posibilidad de exploración y experimentación, además, el material instaurado en las escuelas infantiles deben ser significativos y apropiados.

En resumen, cualquier docente ha de tener presente que debe reflexionar sobre su práctica en el aula continuamente, proporcionando a sus alumnos recursos adecuados para propiciar un aprendizaje significativo mediante el juego. Para ello ha de conocer la importancia que tiene la organización del **tiempo**, los **espacios** y **materiales** porque son recursos que se deben cuidar y planificar, sin olvidar que todos ellos deben ser flexibles.

7. Conclusiones

La sociedad en la que nos encontramos tiende a priorizar aspectos relacionados con contenidos curriculares desde edades muy tempranas, reduciendo así la oportunidad de tiempo para el juego. El desconocimiento de la importancia que tienen los juegos en la etapa de E.I. puede repercutir de manera negativa en el desarrollo de los niños dado que el tiempo que permanecen en las instituciones educativas puede ser destinado a otro tipo de actividades disminuyendo de esta manera la posibilidad del juego.

Un error común que suele cometerse es pensar que el juego sirve únicamente para entretener a los alumnos o para suplir aquellos momentos en que los niños han terminado las actividades de trabajo que se les ha encomendado, utilizándolo en muchas ocasiones como un premio.

A lo largo de este trabajo, hacemos un reconocimiento de los beneficios que aporta el juego, relacionados con las cuatro dimensiones básicas para el desarrollo infantil: psicomotora, intelectual, social y afectivo-emocional. Jugar es una conducta innata, natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible mediante la cual aprende habilidades sociales ya que tiene que relacionarse con el resto de niños, desarrolla su lenguaje, experimenta y pone en práctica su fuerza, su imaginación, su

inteligencia, sus emociones y sus afectos, además de estimular su interés, la observación y exploración del entorno que le rodea.

Hemos podido apreciar cómo el juego dista todavía de ser utilizado en las aulas como realmente debiera porque no todos los docentes le dan la misma importancia y eso se refleja en que algunos destinan poco tiempo al juego, que lo planifican en momentos concretos, como por ejemplo una vez han terminado las actividades de trabajo o en su defecto, las actividades didácticas, pues ambas significan lo mismo, es decir, utilizando el juego como una recompensa o descanso. Otras veces, en cambio, estas actividades de trabajo se disfrazan ante los niños como un juego, perdiendo totalmente su esencia.

Algunos docentes no saben cómo promover el juego de manera adecuada en su práctica diaria, ya sea por desconocimiento o porque se sienten presionados al tener que cumplir con una serie de contenidos curriculares. Un aspecto que resulta contradictorio con lo que se encuentra recogido en el currículo de Educación Infantil de nuestra comunidad, donde aparece el juego como un elemento imprescindible en el que se debe poner el foco de atención para alcanzar los aprendizajes.

Es imprescindible que el docente reflexione sobre su práctica en el aula, que conozca las concepciones que posee sobre el juego y el papel que tiene para propiciar el juego en E. Infantil dado que es fundamental que exista una consonancia entre sus creencias y sus prácticas. De igual modo, queremos hacer el mismo hincapié en tres aspectos que el docente ha de tener en cuenta para promover el juego: el tiempo, los espacios y los materiales.

En relación al tiempo dedicado al juego en E.I. ha de ser flexible y sin prisas, que permita desarrollar el juego sin interrupciones permitiendo al niño decidir hasta dónde y cómo implicarse. Los espacios son otro elemento a considerar para poder promover el juego libre, intentando que sea lo más variado posible y ofreciendo otras oportunidades que no sean siempre dentro del aula puesto que el colegio dispone de otras salas, pasillos y patio exterior que se deben aprovechar. Respecto a los materiales que se pueden poner a disposición de los alumnos para ofrecer la oportunidad de jugar y vivenciar múltiples experiencias, recalamos la importancia de que estos sean variados

y es interesante que tengan unas características que hemos mencionado en el apartado anterior.

Pretendemos desvanecer el pensamiento de que mediante el juego el aprendizaje no es significativo, pues con él precisamente se consigue un aprendizaje más enriquecedor que la mera realización de actividades planificadas por el docente. Consideramos que el juego tiene que promover la autonomía de los niños, permitiendo que adquieran los aprendizajes por sí mismos e intentar no utilizarlo exclusivamente como una herramienta mediante la que motivar a los niños para realizar ciertas actividades. Se debe evitar el hecho de limitar tanto los espacios como los tiempos y permitir a los niños jugar libremente, obviando por un instante la vigilancia y el control que algunos docentes suelen ejercer con sus alumnos, creemos que el docente debe adquirir un papel de observador de la actividad que estén realizando los niños, participando cuando sea oportuno y proponiendo sugerencias cuando sea necesario pero manteniéndose al margen de intentar dirigir el juego.

8. Referencias bibliográficas

- Alvariño, C. (2017). *El juego infantil: su rol en la constitución psíquica y su importancia en el aprendizaje*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de la República de Paraguay. Paraguay.
- Recuperado de:
https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/18203/1/tfg_final_cecilia_alvarino.pdf
- Aquino, F., y de Bustamante, I. S. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de educar*, 1(2), 131-153.
- Ashiabi, G. S. (2007). Play in the preschool classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199-207.
- Bañeres, D. y otros (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bassedas, E., Huguet, T., & Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: Graó.
- Blas Merino, M. (2015). La metodología de trabajo por rincones en el aula de educación infantil. . Trabajo Fin de Grado. Universidad deValladolid.Valladolid: España.
- Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14572/TFG-G1371.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera, E. A. (2017). *La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo*. Wanceulen Editorial. Sevilla.
- Canal Mazpule, M. (2012). *El pensamiento sobre el juego de una maestra de Educación Infantil*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Cantabria. Cantabria: España.
- Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/1156>
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Chaves, A. L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista Electrónica Educare*, 17(1), 67-87.
- Cheng, D. y Stimpson, P. (2004). Articulating contrasts in kindergarten teachers' implicit knowledge on play-based learning. *International Journal of Educational Research*, 41, 339-352.

- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106.
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7(1), 91-105.
- Giribet Carpintero, L. (2018). *El juego en Educación Infantil. Una mirada al juego libre en un aula*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Cantabria. Cantabria: España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/14424>
- Gobierno de Cantabria. (2008). *Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la comunidad Autónoma de Cantabria*. *Boletín de Cantabria*, 164, 11543- 11559.
- Gobierno de España. (2006). *Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. *Boletín Oficial del Estado*, 4, 474-482
- González, L. (2019). *El juego en Educación Infantil: un acercamiento al juego libre en el contexto escolar*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Cantabria. Cantabria: España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/17319>
- Gonzalves, P. (2011). El pasillo. Abrir espacios. *Tarbiya, revista de Investigación e Innovación Educativa*, (42). Recuperado de <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/265>
- Hernández, R. (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4(21-22), 134-137.
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Iglesias, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.
- Imbacuán, E. C. L., y Sotelo, A. D. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218.
- Jarauta, S. (2017). Una mirada al patio: Análisis observacional del recreo en Educación Infantil. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Soria. Soria: España. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/29180/TFG-O-1189.pdf?sequence=1>
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista de Investigación y educación*, III (26).

- Kating, I; Fabian, H; Jordan, P; Mavers, D. y Roberts, J. (2000). "Well, I've not done any work today. I don't know why I came to school". Perceptions of play in the reception class. *Educational Studies*, 26 (4), 437-454
- Leone, R. (2004). *El Juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo*. Noveduc Libros.
- Linaza, J. L. y Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. En J. A. García Madruga y P. Lacasa (Cops.), *Psicología Evolutiva 2. Desarrollo cognitivo y social*. Madrid: U.N.E.D
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve*. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Magallanes. Chile.
- Recuperado de: http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Lucas, F. M. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil/The Manipulation of Materials as a Teaching Resource in Childhood Education. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19(Special Issue), 329.
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 4(12), 101-123.
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Molina, J. A. (2008). El Placer y el Displacer en el Juego Espontáneo Infantil/Pleasure and Displeasure in Children's Spontaneous Play. *Arteterapia*, 3, 167-188.
- Montañés, J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 15, 235-260.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata
- Neira, R. V. (2010). *El juego en la educación escolar*. Lulu. com. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jl_AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=caracteristicas+el+juego+en+educacion+infantil&ots=YgFR1Mhcr3&sig=bgVsrAloL4essFNZVtd_Yaa2K4k#v=onepage&q=caracteristicas%20el%20juego%20en%20educacion%20infantil&f=false
- Ortega, R. (1994). El juego sociodramático como contexto para la comprensión social. *Explorations in Socio-Cultural Studies. Madrid, F. Infancia y Aprendizaje*, 4, 79-88.

- Parra, J. M. (2005). *La educación infantil: su dimensión didáctica y organizativa*. Granada: Grupo Editorial universitario.
- Pelayo Ruiz, P. (2018). *El juego como medio de desarrollo de las áreas del currículum de educación infantil*. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Cantabria. Cantabria: España. Recuperado de:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/14409/PelayoRuizPaula.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piatek, A. I. (2009). El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8.
- Picón, A. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil*. Facultad de ciencias de la educación. A Coruña. Trabajo de fin de grado. Recuperado de:
<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/11887>
- Prieto, R. (2014). El juego como medio de socialización. Granada.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Cantabria. Cantabria: España.
Recuperado de:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Ruiz, M. J. L. (2009). Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego.
- Salvador Torres, S. (2015). El trabajo por rincones en educación infantil. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Jaume. Castellón. España. Recuperado de:
<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/138209>
- Viciano, V. et al. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego*, (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.
- Winnicott, D. W. (1972). *Realidad y juego* (pp. 93-94). Barcelona: Gedisa.